NES-F2-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

HOW TO PLAY

KONAMI®

KONAMI®

This offical seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

CONGRATULATIONS!

You now own the authentic Konami home version of Track & Field II, one of Konami's many original arcade hits. We suggest that you read this instruction manual thoroughly before playing the game.

Introduction/ Training Mode . . 4

Championship Mode/ VS. Mode/ Password 5

The Controller . . 6

Fencing/ Triple Jump 7

Swimming/ High Diving 8

Clay Pigeon Shooting/ Hammer Throw . 9

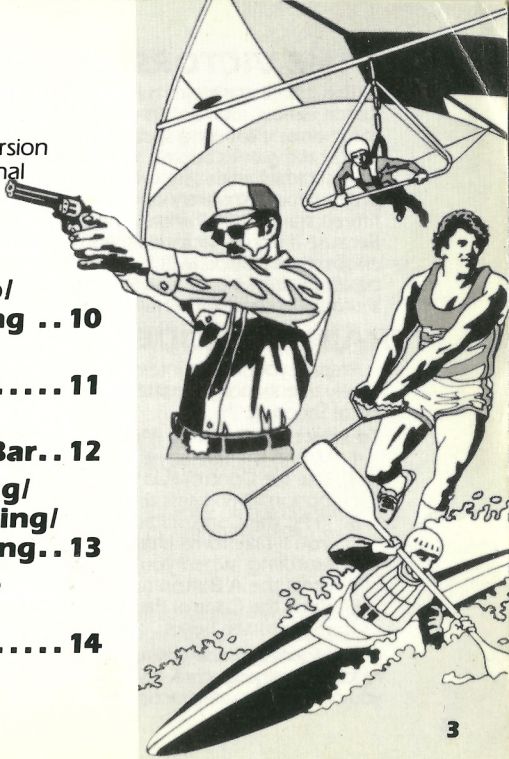
Taekwondo/ Pole Vaulting . . 10

Canoeing/ Archery 11

Hurdles/ Horizontal Bar . . 12

Hang Gliding/ Pistol Shooting/ Arm Wrestling . . 13

Taking Care of Your Game 14



TO THE VICTORS GO THE SPOILS

The greatest athletes have gathered in the hallowed Konami arena. From Russia, Korea, Britain, and across the globe they've come to challenge you in Track & Field II, the grandest sporting spectacle since the golden age of Greece.

"Let the games begin!" cries Konami's royal highness, evoking bedlam from billions of spectators anxiously watching in the stadium and at home on their T.V.s. Now the pressure rests squarely on your shoulders, as you proudly represent your country in fifteen stamina draining events. So muster up as much strength as humanly possible. Because if you're victorious, you'll be crowned a national hero, ticker tape and endorsement bucks will be showered upon you, and you'll be pictured on millions of boxes of breakfast cereal. But lose, and you'll be just another forgotten goat, pushing a broom in some local hardware store!

TRAINING MODE

Prepare yourself for intense competition during the Training Mode. Use this time wisely to enhance your skills in every event except Arm Wrestling, Hang Gliding and Pistol Shooting.

To select the Training Mode:

1. When the title screen appears, press the Start Button.
2. Use the Control Pad to line up opening screen cursor with the Training Mode option, then press the A Button.
3. Press the Control Pad LEFT or RIGHT to choose 1 or 2 player mode (if 2 play, you'll take turns challenging the computer in each event except Swimming and Hurdling, when you'll compete against each other).
4. Press the A Button to lock onto 1 or 2 player mode.
5. Press the Control Pad UP or DOWN to choose an event, then press the A Button to begin.

The Training Mode will automatically progress from event to event, as long as you reach a qualifying score. If you fail in an event, though, the games ends—signaling you need a lot more practice before you're ready for the Konami Championships.

CHAMPIONSHIP MODE

After pushing yourself to the limit of human endurance in the Training Mode, it's time to push yourself even farther in the Championship Mode. Now you're face to face, sword to sword, gym shoe to gym shoe against the greatest athletes in the world.

Twelve breathtaking events are divided into four separate days. Each day has three events, plus two optional events: Hang Gliding and Pistol Shooting, which you can play at the end of the main competition. To play these optional events, press the A Button after a day's results are displayed. Then use the Control Pad to line up cursor with the event of your choice and press the A Button.

Select the Championship Mode on the opening screen just as you selected the Training Mode. The contest will then progress automatically from day one to day eight, unless you fail to qualify in all 3 of the day's events. The first four days are qualifying days, while the last four are precious medal rounds. As long as you reach qualifying scores or defeat an opponent, you'll move ahead to the next event and eventual glory. If you lose, it's all over.

NOTE: For every day you successfully survive, winning all three events, you'll receive a Password (see PASSWORD for details).

VS. MODE (FRIENDLY COMPETITION)

Track & Field II's VS. Mode lets you challenge a friend in three main events: Fencing, Taekwondo and Arm Wrestling.

To take on a friend, use the Select Button to choose the VS. Mode on the opening screen, and then press the A Button to lock on—just as you did for the Training and Championship Modes.

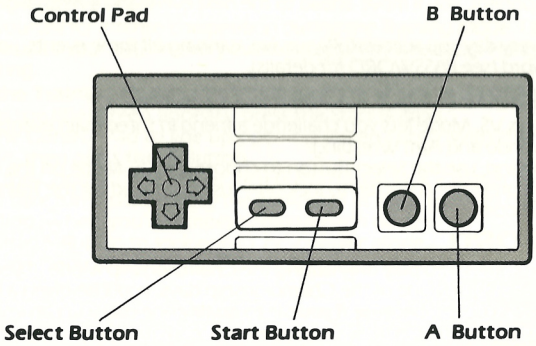
THE PASSWORD

The Password comes into play only during the Championship Mode. If you qualify in all three events during any one of the Championship days, you'll be given a Password. Write this password down, because if you fail to qualify one day you can enter your Password and return to the next day's first event, instead of having to return to the opening ceremonies.

To enter your Password:

1. After failing to qualify, a "continue" or "end" will appear on the screen. Use the Control Pad to line up cursor with "continue", then press the A Button.
2. Use the Control Pad to line up cursor with letters on the Password screen.
3. Press the A Button to lock onto letters in the order they were given to you in the Password.
4. After entering the Password, move the cursor to "END", then press the Start Button to begin the day.

THE CONTROLLER



FENCING

In Fencing, you'll duel a very swift and cutting rival. Your goal is to stick it to your opponent before he sticks it to you. If you expect the gold, don't poke fun at this serious competition.

To Play:

- Press the Control Pad LEFT or RIGHT to move forward and backward.
- Press the B Button to block your opponent's thrusts.
- Press the A Button to center thrust.
- Press the A Button and UP on the Control Pad for high thrusts.
- Press the A Button and DOWN on the Control Pad for low thrusts.

A player who successfully stabs his adversary five times in the six minute bout wins the match. If the bout ends tied, Sudden Death determines the victor.

NOTE: Be advised never to cower and step outside the back line of the jousting area.

THE TRIPLE JUMP

In this event you're just a hop, skip and a jump from immortality.

To Play:

- You're allowed three attempts to qualify.
- Press the A Button continuously as fast as possible to run toward the line.
- Press the B Button when you reach the line to jump (the longer you hold down B Button, the larger your take-off angle).
- Press the B Button again when you touch down for your second jump (again, the length of time you hold down the B Button will determine the angle of your take-off).
- Press the B Button again when you touch down for your third and final take-off.

NOTE: A foul will be called if you press the B Button after you've crossed the line. A foul will also be called if you don't press the B Button at the exact moment your foot touches ground.

FREESTYLE SWIMMING

Here's the event for which you've probably been holding your breath. So strap on your fins and try not to flounder.

To Play:
- When the starter's gun sounds, press the A Button for the Crawl, or the A Button together with DOWN on the Control Pad for the Butterfly. (If you are in the 2 player Training Mode, you'll compete against a friend.)
- After the start, press the A Button continuously as fast as possible to swim.
- Press the B Button to take breaths.

Your goal is to swim the hundred meters at a record pace without drowning. Watch the level indicator on the screen to know when you should breathe. Also be sure not to false start, because four of those in a row means instant disqualification.

NOTE: The Butterfly is a faster swimming style, but it also requires more oxygen than the Crawl, and every time you take a breath—you slow down. You'll just have to be great at both to accomplish your golds.

HIGH DIVING

The decision is still up in the air on who exactly is the world's high diving champ. So spring into action and end the debate.

To Play:
- Use the A Button to select the style of dive you would like to attempt. Choose from Forward, Back, Reverse, Twist and Hand Stand, then press the B Button to dive.
- While in midair, press the B Button and LEFT on the Control Pad for a "tuck". Press the B Button and UP or DOWN on the Control Pad for a "swan" maneuver. Press the B Button and RIGHT on the Control Pad to "jackknife".
- The number of midair twists you make depends on how fast you press the A Button during the dive.

You're allowed four attempts to make a splash with the judges. Points are awarded for the number of rotations you make during a dive, and your posture when entering the water.

NOTE: To score higher marks, press UP and DOWN on the Control Pad to straighten and improve your posture when you hit the pool.

CLAY PIGEON SHOOTING

You won't find these pigeons hanging out on park statues. But if you take careful aim and shatter the clay, you could find future pigeons flocking around a statue dedicated to your athletic greatness.

To Play:

- Press the B Button to release a clay pigeon. There are 10 clay pigeons in each of the 3 rounds.
- Use the Control Pad to aim (you should line up the sight on the screen with the clay pigeon, and then fire your gun).
- Press the A Button to fire.

This contest consists of four rounds, with 10 clay pigeons released in each round. The winner is determined by who blasts the most targets.

NOTE: Up to 2 shots can be fired at each target, but the further away the clay pigeons fly, the more difficult they are to hit.

THE HAMMER THROW

Tossing a lead hammer attached to a heavy metal chain is not a contest for the weak spirited. So dig into a plate full of spinach and prepare to pump some serious iron.

To Play:

- Press the Control Pad continuously and as fast as you can in the following order — UP, LEFT, DOWN, RIGHT (this will spin you around and increase your strength).
- After two or three complete rotations, when the player's body begins to glow, press the A Button to throw the hammer (the throwing angle changes according to how long you hold down the A Button).

You're allowed three qualifying attempts in the Hammer Throw. Timing of your release along with the strength you build up are key to nailing the competition.

TAEKWONDO

To take the gold in this event you'll have to possess the strength, cunning and quickness.

To Play:
- Press LEFT and RIGHT on the Control Pad to attack and retreat.
- Press UP on the Control Pad to jump.
- Press DOWN on the Control Pad to duck.
- Press the A Button to punch.
- Press the B Button to center kick.
- Press the B Button together with UP on the Control Pad for high kicks.
- Press the B Button together with DOWN on the Control Pad for "roundhouse" kicks.

Your goal is to knock out your opponent during three 3 minute rounds. A player is KO'd when his power meter reaches zero or if a player doesn't stand up before the 10 count. If there isn't a knockout by the end of regulation play, the combatant with the most power on his meter is awarded the victory.

THE POLE VAULT

The Eastern Block countries have had a grip on this high flying sport for years. But if you get off to a fast start, you can rise above them.

To Play:
- Before your first of three attempts, use the Control Pad to raise or lower the bar. Press the A Button to lock on the desired height.
- Press the A Button continuously as fast as you can to build up sprinter's speed.
- Press the B Button to jump, then release it to let go of the pole (timing is all important to succeed).

To claim heroic status in this event, you must clear the highest bar without fouling. You have three attempts at each height. Each time you clear the bar it will automatically be raised.

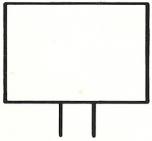
NOTE: Victory may come easier if you hit the A Button continuously when releasing the pole.

CANOEING

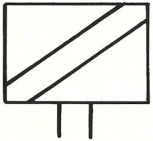
The river where the canoe finals are held has a wicked reputation of forcing champions of this water sport to run aground. So choke up on your paddle and try not to get whitewashed.

To Play:
- Press the A Button continuously and as fast as you can to move forward.
- Press the B Button continuously and as fast as you can to move backward.
- Press RIGHT on the Control Pad to turn right.
- Press LEFT on the Control Pad to turn left.

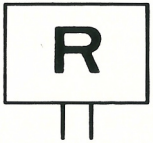
To win you must paddle rapidly through 16 gates, while trying not to foul. Your point total depends on how fast you go and the number of gates you successfully maneuver through. There are three different types of gates requiring three different maneuvers. They are as follows:



Forward Gate
Pass through these gates paddling straight ahead.



Loop Gate
Before you pass through these gates, paddle around them, and then enter from their downstream side.



Reverse Gate
Pass through these gates with your canoe turned backward.

ARCHERY

All arrows point toward victory in this event, but only if you've got eyes like a bull.

To Play:
- Press the A Button, then UP or DOWN to aim the arrow (be sure to note the direction the wind is blowing before aiming, because the wind affects the direction of your arrow).
- Press the A Button continuously and as fast as possible to pull the arrow back (the more you pull, the farther the arrow will fly).
- Press the B Button to fire.

30, 50, 70 and 90 meter targets are set up to test your marksmanship. During this event you'll get 3 shots at each target, a total of 12 shots at the championship. The archer with the most points brings home the medal.

THE HURDLES

Speed and timing are critical elements in overcoming the Championship's most notorious obstacles. And if you're not careful, you could lose a lot more than the gold.

To Play:

- Press the A Button continuously and as fast as you can to run.
- Press the B Button to clear the hurdles.

This event has a simple concept: The first one to the finish line wins. Of course, if you hit three hurdles you foul out.

NOTE: If in the 2 player Training Mode, you can compete against a friend.

THE HORIZONTAL BAR

It's everyone's dream to find the perfect 10. And in gymnastics that's especially true, since the most points will move you a step closer to fame and fortune.

To Play:

- The contest begins automatically.
- Press the A Button continuously and as fast as possible to rotate on the bar.
- Press the B Button during the rotations to perform graceful yet dangerous movements (timing is important, and the degree of difficulty in a movement depends on what the power level indicates when you push the B Button).
- When "Finish" appears on the screen, press the B Button to dismount.

The greater the degree of difficulty in your performance, the greater your score. The movements you'll perform by pressing the B Button include twists, standing, halting and jumping, with twisting being the pinnacle of difficulty.

HANG GLIDING

Not your average sport, Hang Gliding is strictly an exhibition event. But don't take it too lightly, or you could find yourself splattered on the sidewalk.

To Play:
- Press the A Button to run toward the cliff's edge.
- Press the B Button to take off (excellent timing is recommended).
- Once airborne, press UP and DOWN on the Control Pad to fly up or down (UP decreases your speed, DOWN increases your speed.).
- Press LEFT and RIGHT on the Control Pad to maneuver left and right.
- You will automatically land when you reach the target if you are sailing at the proper speed.

The secret to impressing the crowd is to reach the landing target as quickly and accurately as possible. Wind direction and speed will affect your flying.

PISTOL SHOOTING

Another exhibition event, Pistol Shooting is an excellent way to take out your frustrations for the medals you lost.

To Play:
- Use the Control Pad to choose whether you want to play with a gun system or with a joypad. Press the A Button to lock in your decision.
- If using a gun system, simply aim and fire.
- If using a joypad, aim by pressing the Control Pad. Fire by pressing the A Button.

In this simulated F.B.I. training course, whoever hits the most artificial gangster targets wins.

ARM WRESTLING

Arm Wrestling can only be played in the VS. Mode. So grab a friend and take him down!

To Play:
- When you hear the starter's bell, press the A Button continuously and as fast as you can to increase your strength.

The victor is the first to take two out of three matches.

Treat Your Konami Game Carefully

• This Konami Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the Game Pak.

• Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

• Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the Game Pak or removing it from the NES Control Deck.

• Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

FELICITATIONS!

Vous voilà maintenant en possession de notre jeu vidéo "Track & Field", de notre série de jeux d'arcade. Nous vous conseillons de lire avec beaucoup d'attention ce manuel avant de commencer le jeu.

Introduction/Mode d'entrainement 16

Mode championnat / VS Mode/ Mot de passe 17

Les commandes 18

Escrime/ Triple saut 19

Natation Plongeons 20

Tir à l'argile/ lancer de marteau 21

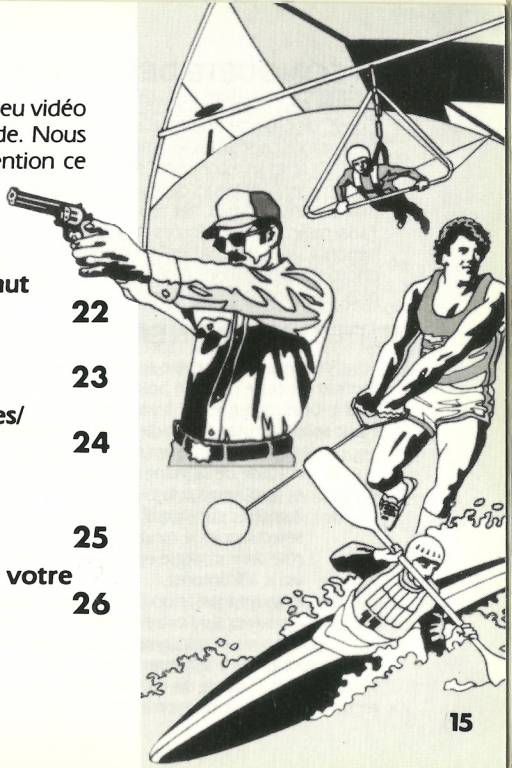
Taekwondo/Saut à la perche 22

Canoe Tir à l'Arc 23

Saut d'obstacles/ La Barre Fixe 24

Vol à voile/ Tir au pistolet/ Bras de fer 25

Prenez soin de votre cassette de jeu 26



A LA CONQUETE DES LAURIERS

Les plus grands athlètes se sont réunis dans l'arène de Konami. Ils sont venus d'U.R.S.S., de Corée, de Grande Bretagne et du monde entier pour se mesurer à vous dans Track & Field, un des plus grands spectacles sportifs depuis l'âge d'or Héllène.

"Que les jeux commencent" s'écrie Son Altesse Royale Konami faisant naître des clameurs des millions de spectateurs de stade et des téléspectateurs rivés à leur écran de télévision. Tout repose maintenant sur vous, fier représentant de votre pays dans ces 15 épreuves de haute envergure. Aussi rassemblez vos forces et préparez-vous car si vous sortez victorieux, vous deviendrez un héros national, vous ferez la une des colonnes. Une pluie de dollars s'abattra sur vous et vous verrez votre photo sur des millions de boîtes de céréales. Mais perdez, et vous ne serez qu'un pauvre type de plus, traînant son balai dans un entrepôt.

MODE D'ENTRAINEMENT (TRAINING MODE)

Préparez-vous à cette terrible compétition championnat pendant le mode d'entrainement. Profitez de cette période pour développer au mieux vos compétences dans toutes les disciplines sauf le bras de fer, le vol à voile et le tir au pistolet.

Pour sélectionner le Mode "Entraînement"

1. Appuyez sur le bouton Start dès que le titre apparaît sur l'écran.
2. A l'aide de la manette multidirectionnelle, déplacez le curseur sur mode d'entraînement et appuyez sur le bouton A.
3. Appuyez sur l'extrémité LEFT ou RIGHT de la manette multidirectionnelle pour sélectionner le mode à 1 ou 2 joueurs (Dans le jeu à deux joueurs, vous jouerez à tour de rôle dans chaque épreuve, excepté la natation et le saut d'obstacles durant lequels vous vous affronterez.
4. Appuyez sur le bouton A pour valider votre choix à un ou 2 joueurs.
5. Appuyez sur l'extrémité UP ou DOWN de la manette multidirectionnelle pour choisir une épreuve et appuyez sur le bouton A pour commencer le jeu.

En mode d'entraînement, vous passez automatiquement d'une épreuve à l'autre pourvu que vous réalisiez le score de qualification. Si vous échouez à une épreuve, le jeu s'arrête et il vous est recommandé de vous exercer davantage si vous voulez être à la hauteur.

MODE CHAMPIONNAT (OLYMPIA MODE)

Maintenant que vous vous êtes défoncé durant le mode d'entraînement, voici le moment venu de dépasser encore vos limites en mode championnat. Il faut maintenant vous mesurer aux plus grands athlètes mondiaux. Ces 12 épreuves exaltantes se déroulent sur '4 jours, soit 3 épreuves par jour plus 2 épreuves optionnelles: le vol à voile et le tir au pistolet auxquels vous pourrez participer à la fin de la compétition. Pour passer ces épreuves optionnelles, appuyez sur le bouton A après l'affichage des résultats du jour. Puis à l'aide de la manette multidirectionnelle alignez le curseur sur l'épreuve de votre choix et appuyez sur le bouton A.

Sélectionnez le Mode Championnat de la même manière que le Mode entraînement. Les épreuves se succèderont alors automatiquement du premier jour au huitième à moins que vous ne réussissiez pas à vous qualifier aux 3 épreuves de jour. Les quatre premiers jours sont consacrés aux qualifications alors que les 4 derniers vous permettront de briguer les médailles. Tant que vous obtenez des scores suffisants ou que vous l'emportez sur votre adversaire, vous passez à l'épreuve suivante et avancez (pourquoi pas?) vers la gloire championnat. Mais si vous perdez, tout est finilor!.

Note: Pour chaque jour où vous avez réussi les 3 épreuves, vous recevrez un mot de passe (voir MOT DE PASSE pour plus de détails).

MODE VS. (COMPETITION AMICALE)

Le mode VS. de Track and Field vous permet de vous mesurer à un ami dans 3 épreuves: Escrime, TaeKwondo et Bras de Fer.

Pour affronter votre ami, sélecionnez le VS. Mode sur l'écran à l'aide du bouton Select et appuyez sur le bouton A pour valider votre choix – comme vous l'avez fait pour les modes Entraînement et Select.

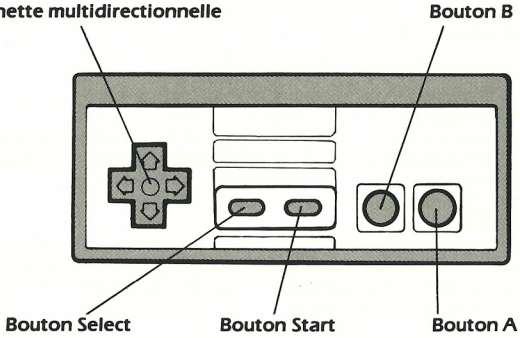
LE MOT DE PASSE

Il n'apparaît qu'en mode championnat. Si vous vous qualifiez aux 3 épreuves de jour, vous recevrez un mot de passe. Conservez-le précieusement car si vous ne réussissez pas à vous qualifier un jour, il vous suffira de l'écrire ce qui vous permettra d'aller à la première épreuve du jour suivant au lieu de revenir à la cérémonie d'ouverture.

Pour entrer votre mot de passe:

1. Si vous ne réussissez pas à vous qualifier, l'une des mentions "continue" ou "end" apparaît sur l'écran. A l'aide de la manette multidirectionnelle, alignez le curseur sur "continue" et appuyez sur le bouton A.
2. A l'aide de la manette multidirectionnelle, déplacez le curseur sur les lettres de l'écran du mot de passe.
3. Appuyez sur le bouton A pour valider les lettres dans l'ordre où elles vous ont été données dans le mot de passe.
4. Une fois le mot de passe entré, déplacez le curseur sur "end" et appuyez sur le bouton "Start" pour commencer votre journée.

LES COMMANDES



ESCRIME

En escrime, vous affronterez un adversaire très rusé et très rapide. Marquez une touche le premier. Si vous voulez la médaille d'or, ne sous-estimez pas cette compétition.

Pour jouer

- Appuyez sur LEFT ou RIGHT pour avancer ou reculer.
- Appuyez sur le bouton B pour bloquer les coups de votre adversaire.
- Appuyez sur A pour viser au centre
- Appuyez sur le bouton A et sur l'extrémité UP de la manette multidirectionnelle pour viser vers le haut.
- Appuyez sur le bouton A et sur l'extrémité DOWN de la manette multidirectionnelle pour viser vers le bas.

Le joueur qui touche son adversaire 5 fois en l'espace des manches de 6 minutes gagne le match. Si à l'issue de la rencontre, les scores sont équivalents, la Mort Soudaine détermine le vainqueur.
Note: Attention de ne pas sortir de l'aire du duel.

LE TRIPLE SAUT

Trois sauts pour entrer dans l'immortalité

Pour jouer:

- Vous avez droit à 3 essais pour vous qualifier
- Appuyez sur A sans vous arrêter aussi vite que possible pour courir vers la ligne.
- Appuyez sur B pour sauter quand vous avez atteint cette ligne (plus vous maintiendrez le bouton B enfoncé, plus grand sera votre angle de saut).
- Réappuyez sur B quand vous touchez le sol pour votre deuxième saut (de même, le temps pendant lequel vous appuyerez sur le bouton B déterminera l'angle de saut).
- Appuyez sur le bouton B à nouveau quand vous touchez le sol pour votre 3ème et dernier saut.

Note: Ne faites pas la bêtise d'appuyer sur le bouton B après avoir franchi la ligne. De même, veillez à appuyer sur le bouton B au moment même où vous touchez le sol.

NAGE LIBRE

Voici sans doute l'épreuve pour laquelle vous avez retenu votre respiration. Aussi accrochez vos nageoires et ne vous enlisez pas.

Pour jouer

- Au signal de départ, appuyez sur le bouton A pour le Crawl ou sur le bouton A et la touches DOWN de la manette multidirectionnelle si vous préférez la nage papillon. (si vous jouez à 2 joueurs, vous affrontez votre ami).
- Après le départ, appuyez sur le bouton A continuellement et le plus vite possible pour nager.
- Appuyez sur le bouton B pour respirer.

Vous devez parcourir les 100 mètres en un temps record sans vous noyer. Surveillez l'indicateur de niveau sur l'écran pour savoir quand respirer. Attention aussi aux faux départs, car 4 à la suite vous vaudront d'être disqualifié.

Note: Le papillon est plus rapide que le crawl mais il demande plus d'oxygène. Aussi chaque fois que vous respirez vous perdez du temps.

CONCOURS DE PLONGEONS

Nul encore ne connaît le champion de monde de plongeons. Aussi passez à l'action et mettez fin à cette incertitude.

Pour jouer:

- Appuyez sur A et sélectionnez le style de plongeon que vous souhaitez entreprendre. Choisissez entre avant, arrière, opposé, vrille, sur les mains et appuyez sur B pour plonger.
- Quand vous êtes dans le vide, appuyez sur B et sur l'extrémité LEFT de la manette multidirectionnelle pour un "saut en boule". Appuyez sur le bouton B and sur l'extrémité UP ou DOWN de la manette multidirectionnelle pour un saut de l'Ange. Appuyez sur le bouton B et l'extrémité RIGHT' de la manette multidirectionnelle pour faire le saut de carpe.
- Le nombre de vrilles que vous faites dépend de la vitesse à laquelle vous appuyez sur le bouton A pendant le plongeon.

Vous avez droit à quatre essais pour en mettre plein la vue aux juges. Les points sont attribués en fonction du nombre de rotations durant votre plongeon et de votre posture quand vous touchez l'eau.

Note: Pour améliorer vos scores, appuyez sur UP et DOWN afin de raidir et d'améliorer votre posture quand vous touchez l'eau.

LE TIR AUX PIGEONS D'ARGILE

Ce n'est pas le genre de pigeons que vous trouverez sur les statues des parcs. Mais si vous visez bien et si vous brisez le cible en argile, vous aurez peut être un jour la joie de voir des pigeons sautiller autour de la statue érigée à votre gloire.

Pour jouer:

- Appuyez sur le bouton B pour provoquer l'envol d'un pigeon d'argile. Chqcune des manches comporte 10 pigeons.
- Utilisez la manette multidirectionnelle pour viser (Alignez le viseur sur l'écran avec le pigeon d'argile et tirez).
- Appuyez sur le bouton A pour tirer.

Il y a 4 manches composées chacunes de 10 pigeons. Le gagnant est celui qui abat le plus de cibles.

Note: Vous avez droit à 2 coups par cible. Plus les pigeons sont éloignés et plus ils sont difficiles à abattre.

LE LANCER DU MARTEAU

Lancer un marteau de plomb relié à une lourde chaîne de métal n'est pas l'affaire des faibles. Aussi ruez-vous sur votre platée d'épinards et faites votre cure de fer.

Pour jouer:

- Appuyez sur la manette multidirectionnelle continuellement et aussi vite que possible dans l'ordre suivant: UP, LEFT, DOWN, RIGHT (ce qui vous fera tournoyer et accroîtra votre force).
- Après 2 ou 3 rotations, quand le corps du joueur commence à briller, appuyez sur le bouton A pour lancer le marteau (l'angle de lancement est fonction du temps pendant lequel vous pressez sur le bouton A).

Vous avez droit à 3 essais. Votre succès dépend du moment où vous lancez et de votre force.

TAEKWONDO

Pour gagner la médaille d'or de cette épreuve, il vous faudra posseder la force, l'habileté et la rapidité.

Pour jouer:

- Appuyez sur LEFT et RIGHT de la manette multidirectionnelle pour attaquer et reculer.
- Appuyez sur UP de la manette multidirectionnelle pour sauter.
- Appuyez sur DOWN de la manette multidirectionnelle pour esquiver.
- Appuyez sur A pour donner un coup.
- Appuyez sur le bouton B pour centrer le coup de pied.
- Appuyez sur le bouton B et sur UP pour les coups de pied hauts.
- Appuyez sur le bouton B et sur DOWN pour les coups de pied enveloppants.

Vous devez mettre votre adversaire K.O. durant le round de 3 minutes. Un joueur est K.O. quand son compteur d'énergie est à zéro ou s'il ne se relève pas à 10. Si à l'issue du match, il n'y a pas de joueur K.O., le gagnant est celui dont le compteur a le plus d'energie.

LE SAUT A LA PERCHE

Les pays de l'Est restent les grands favoris de cette discipline. Mais si vous prenez un bon départ, vous pouvez les vaincre.

Pour jouer:

- Commencez d'abord par régler la barre à la bonne hauteur à l'aide de la manette multidirectionnelle.
- Appuyez sur A pour obtenir la hauteur désirée.
- Appuyez sur A d'une manière continue et aussi vite que possible pour gagner de la vitesse.
- Appuyez sur B pour sauter, et relâchez pour abandonner la perche. (une bonne synchronisation est nécessaire pour gagner).

Pour hériter du titre dans cette discipline, vous devez franchir la plus haute barre sans la heurter. Vous avez droit à 3 essais pour chaque hauteur. Chaque fois que vous franchissez la barre, elle s'élève automatiquement.

Note: Vous augmentez vos chances de gagner en pressant le bouton A d'une manière continue quand vous lâchez la perche.

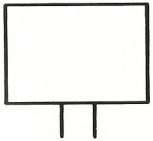
CANOE

La rivière où a lieu l'épreuve est tristement célèbre. Beaucoup de champions se sont bien souvent échoués sur ses rives. Aussi forcez sur vos pagaies et veillez à ne pas vous faire balayer.

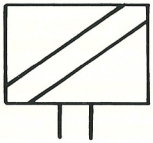
Pour jouer:

- Appuyez sur A d'une maniere continue et aussi rapidement que possible pour aller de l'avant.
- Appuyez sur le bouton B d'une manière continue aussi vite que possible pour reculer.
- Appuyez sur RIGHT pour aller à droite.
- Appuyez sur LEFT pour aller à gauche.

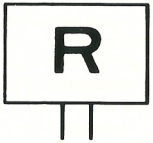
Pour gagner vous devez franchir 16 portes. Votre score dépend de votre vitesse et du nombre de portes que vous aurez franchies. Il y a 3 types de portes, chacun exigeant des manoeuvres différentes. Nous vous les présentons ci-dessous:



Forte Avant
Franchissex cette porte en pagayant en avant.



Porte Meandre
Avant de franchir cette porte, contournez-la d'abord et franchissez-la en aval.



Porte Arrière
Franchissez cette porte avec l'arrière de votre canoe.

TIR A L'ARC

Pour réussir, il vous faudra des yeux de lynx.

Pour jouer:

- Appuyez sur A, puis sur Up ou DOWN pour viser (Avant de viser, notez la direction du vent qui influence la trajectoire de la flèche).
- Appuyez sur A d'une manière continue et aussi vite que possible pour tendre l'arc (plus vous tendez l'arc, et plus la flèche ira loin).
- Appuyez sur B pour lancer votre flèche.

Des cibles à 30, 50, 70 et 90 mètres vous permettront de mesurer votre valeur. Pendant cette épreuve, vous avez droit à 3 essais par cible pour un total de 12 tirs. Le gagnant est celui qui marque le plus de points.

SAUTS D'OBSTACLES

Vitesse et temps sont d'une importance capitale dans cette épreuve. Vous pourriez perdre bien plus qu'une médaille d'or si vous ne faites pas attention.

Pour jouer:

- Appuyez sur A d'une manière continue et aussi vite que possible pour courir.
- Appuyez sur B pour franchir l'obstacle.

Cette épreuve est très simple: le gagnant est celui qui franchit la ligne d'arrivée le premier. Bien sûr, si vous heurtez 3 obstacles, vous perdez.

Note: En Mode d'entraînement, vous pouvez vous battre contre un ami.

LA BARRE FIXE

C'est le rêve de chacun d'obtenir la note 10. Et c'est plus spécialement vrai pour la gymnastique où la gloire est fonction du nombre de points obtenus.

Pour jouer:

- L'épreuve commence automatiquement.
- Appuyez sur A d'une manière continue et aussi rapidement que possible pour tourner autour de la barre.
- Appuyez sur B pendant les rotations pour accomplir des figures gracieuses et dangereuses (le temps est important et le degré de difficulté du mouvement dépend du niveau de l'indicateur qui s'affiche quand vous appuyez sur B).
- Quand "Finish" apparaît sur l'écran, appuyez sur B pour sortir.

Plus le degré de difficulté de votre performance est élevé et plus vous obtenez de points. En appuyant sur le bouton B vous pouvez réaliser les mouvements suivants: spirale, debout, arrêt et saut, la spirale constituant le sommum de la difficulté.

LE VOL A VOILE

Le vol à voile n'est pas pour vous à proprement parler un sport olympique, mais plutôt un spectacle. Toutefois, ne le prenez pas trop à la légère, si vous ne voulez pas vous retrouver applati comme une crêpe sur le pavé.

Pour jouer:

- Appuyez sur A pour courir vers le bord de la falaise.
- Appuyez sur B pour décoller (nous vous recommandons une synchronisation parfaite).
- Une fois dans les airs, appuyez sur UP ou DOWN pour voler vers le haut ou vers le bas (avec UP, votre vitesse décroît, avec DOWN elle s'accroît).
- Appuyez sur LEFT ou RIGHT pour aller à gauche ou à droite.
- Vous atterrirez automatiquement en atteignant votre cible si vous volez à la bonne vitesse.

Pour impressionner les foules, efforcez-vous de vous rapprocher le plus possible de la cible dans les meilleurs temps. La direction et la vitesse du vent influenceront votre trajectoire.

TIR AU PISTOLET

Autre manifestation spectaculaire, le tir au pistolet vous permettra de surmonter vos frustrations de médailles perdues.

Pour jouer:

- Choisissez votre système de jeu (pistolet ou manette(à l'aide de la manette multidirectionnelle. Appuyez sur A pour valider.
- Si vous utilisez le pistolet, il vous suffit de viser et de tirer.
- Dans le cas où vous utilisez la manette, visez en appuyant sur la manette multidirectionnelle et faites feu en appuyant sur A.

Durant cette entraînement simulé du F.B.I., le gagnant est celui qui touchera le plus de cibles.

LE BRAS DE FER

Vous ne pouvez participer à cette épreuve qu'en mode V.S., Aussi récupérez un ami et battez-le.

Pour jouer:

- Quand vous entendez le signal du combat, appuyez sur le bouton A d'une manière continue aussi vite que possible pour accroître votre force.

Le vainqueur est le premier qui remporte 2 matches sur 3.

Prenez soin de votre cassette de jeu

Cette cassette de jeu est d'une très grande précision et comporte des circuits électroniques complexes. Evitez de lui faire subir des chocs inutiles ou de l'exposer à des températures extrêmes. Ne jamais essayer d'ouvrir ou de démonter la cassette.

- Ne touchez pas aux connecteurs ou ne les mettez pas en contact avec de l'eau sous peine d'endommager les circuits du jeu.

- Veillez à ce que votre ordinateur soit Hors tensions quand vous mettez ou retirez la cassette.

- ne mettez jamais les doigts ou un objet métallique dans la zone des broches du connecteur d'extension. Cela risque de causer un fonctionnement défectueux ou d'endommager le matériel.

GEFELICITEERD!

Je bent nu eigenaar van Konami's Track & Field II, een van de beroemde Konami spelen. Lees voor je begint met spelen deze gebruiksaanwijzing aandachtig door.

Introductie/ Trainen 28

Kampioenschap's Stand/ Duel Stand/ Paswoord 29

De Controller 30

Schermen/ Hinkstapsprong 31

Zwemmen/ Schoonspringen 32

Kleiduif Schieten/ Hamer Slingeren 33

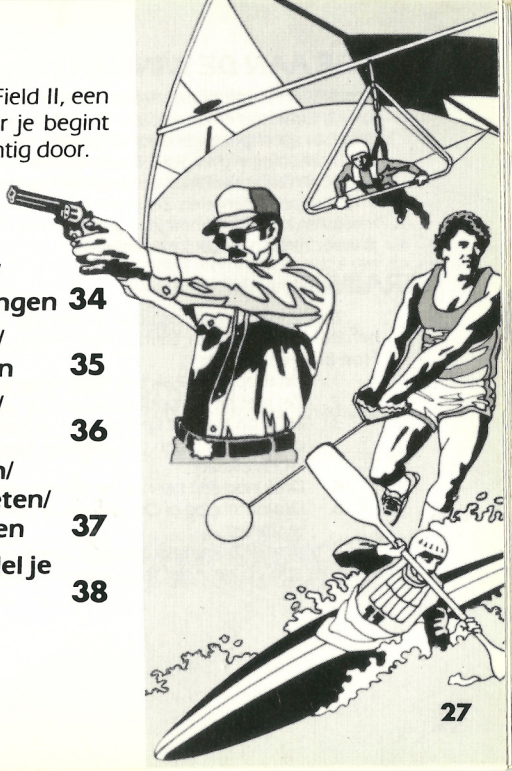
Taekwondo/ Polsstokspringen 34

Kano Varen / Boogschieten 35

Hordelopen/ Het Paard 36

Deltavliegen/ Pistool Schieten/ Armworstelen 37

Hoe Behandel je de Cassette 38



HULDE AAN DE WINNAARS

's Werelds grootste atleten hebben zich verzameld in Konami's stadion. Ze zijn uit Rusland, Korea, Engeland en de rest van de wereld gekomen om je uit te dagen in Track & Field II, het grootste sportspektakel sinds de griekse kampioenschap's spelen. "Laat de spelen beginnen!", roept Konami Koning en het gejuich van miljarden toeschouwers in het stadion en voor de TV's barst los. Er rust een zware verantwoordelijkheid op je schouders, want jij moet je land vertegenwoordigen in de 15 spelonderdelen. Zet je dus helemaal in. Als je wint wordt je een nationale held, overladen met lof en kado's en komt je naam in alle kranten. Maar als je verliest, vergeet iedereen je en moet je weer terug naar de schoolbanken.

TRAINEN

Bereid je in de training voor op het echte werk in de echte competitie. Oefen alle onderdelen, behalve Armworstelen, Deltavliegen en Pistool Schieten, goed voor je de competitie begint.

Hoe kun je trainen:

1. Druk op START als het Titelscherm verschijnt.
2. Zet met de vierpuntsdruktoets de cursor bij "Training Mode" en druk dan op de A-knop.
3. Druk op Links of Rechts om 1 of 2 spelers te kiezen (als je met 2 personen speelt, speel je om beurten tegen de computer, behalve bij het zwemmen en het hordelopen, dan speel tegen elkaar).
4. Druk nog een keer op de A-knop om de keuze 1 of 2 spelers vast te leggen.
5. Druk Omhoog of Omlaag om het spelonderdeel te kiezen en druk nog een keer op A om te starten.

Je blijft in de trainingsstand als je steeds de benodigde punten scoort. Als je niet genoeg scoort stopt het spel en zie je dat je nog meer training nodig hebt voor Konami's Track & Field II.

KAMPIOENSCHAP'S STAND

Nadat je jezelf goed voorbereid hebt tijdens het trainen, is het nu tijd om het uiterste te geven in de Kampioenschap's stand. Je staat oog in oog, zwaard aan zwaard, voet aan voet met de grootste atleten van de wereld. Twaalf spannende onderdelen zijn verspreid over vier dagen. Je speelt 3 onderdelen per dag en kunt ook elke dag kiezen uit twee extra spelen: Deltavliegen of Pistoolschieten. Zet, na de dagresultaten, met de vierpuntsdruktoets de cursor bij een van de twee onderdelen en druk op A om te starten.

Kies op het Titelscherm de Kampioenschap's stand en start met de A-knop (kies eerste 1 of 2 spelers). Het spel loopt dan van dag 1 tot en met dag 8, behalve als je op een van de dagen alle drie de onderdelen niet haalt. De eerste vier dagen speel je om je te kwalificeren en de laatste vier dagen speel je finalerondes voor de medailles. Zolang je de minimum score haalt of de tegenstander verslaat, ga je door naar het volgende onderdeel. Als je verliest is het spel afgelopen.
N.B. Als je een dag succesvol afsluit en alle drie onderdelen haalt, krijg je een Paswoord (zie 'Paswoord' voor details).

DUEL STAND (VRIENDSCHAPPELIJKE WEDSTRIJD)

Je kunt in drie onderdelen van Track & Field II je vriend uitdagen tot een duel: Schermen, Taekwondo en Armworstelen.

Kies op het Titelscherm de duel stand (VS. Mode) en ga verder net zoals bij de training en de Kampioenschap's stand.

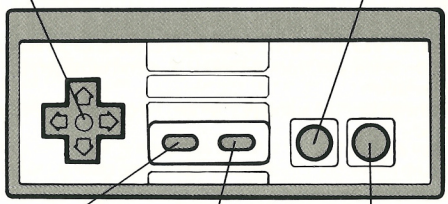
PASWOORD

Het paswoord wordt alleen gebruikt in de Kampioenschap's stand. Als je van een dag alle drie de onderdelen haalt, krijg je een paswoord. Schrijf dit goed op, want als je je de volgende speldag niet kwalificeert, stopt het spel. Als je dan het paswoord invoert, hoef je niet helemaal opnieuw te beginnen, maar ga je verder waar je de vorige keer gebleven was.

Hoe gebruik je het paswoord:

1. Als je je een dag niet kwalificeert, zie je "continue" (doorgaan) of "end" (stoppen) op het scherm. Kies dan voor "continue" en druk op A.
2. Kies met de vierpuntsdruktoets de juiste letters.
3. Druk op A als de cursor op de juiste letter staat, kijk goed naar het paswoord.
4. Zet de cursor bij "end" als het juiste paswoord er staat en druk op START' om te beginnen.

DE CONTROLLER



SCHERMEN

Bij het schermen speel je tegen een snelle en scherpe tegenstander. Je moet hem raken voordat hij jou raakt. Als je vecht voor goud, wees dan op je hoede.

Zo speel je:

- Druk op LINKS of RECHTS om vooruit of achteruit te lopen.
- Druk op B om de slag van de tegenstander te blokkeren.
- Druk op A om rechtuit te stoten.
- Druk op A en OMHOOG om een hoge stoot te geven.
- Druk op A en OMLAAG om een lage stoot te geven.

Als je je tegenstander 5 keer raakt in zes minuten win je de wedstrijd. Als je gelijk eindigt, bepaald de verlenging de winnaar.

N.B.: Wees niet bang en ga vooral niet over de achterlijn van het speelgebied.

DE HINKSTAPSPRONG

Hink, doe een stap en spring naar de overwinning.

Zo speel je:

- Je krijgt drie pogingen.
- Druk zo snel mogelijk achter elkaar op A om naar de lijn te rennen.
- Druk, zodra je de lijn bereikt hebt, op B om te springen (als je langer op B drukt wordt de hoek waaronder je springt, groter).
- Druk, zodra je neerkomt, weer op B voor de tweede sprong (hoe langer je op B drukt, hoe groter de spronghoek wordt).
- Druk, zodra je weer de grond raakt, nog een keer op B voor de laatste sprong.

N.B.: De sprong wordt afgekeurd als je te laat op B drukt, dus als je of de lijn al over bent of te laat drukt als je weer bent neergekomen.

VRIJE SLAG ZWEMMEN

Dit onderdeel is adembenemend. Trek je flippers aan en zwem erop los.

Zo speel je:

- Druk, zodra je het startschot hoort, op A voor de borstcrawlslag, of op A en OMLAAG voor de vlinderslag (als je met twee personen traint, zwem je tegen elkaar).
- Als je gestart bent, moet je zo snel mogelijk achter elkaar op de A-knop drukken om zo snel mogelijk te zwemmen.
- Druk op B om adem te halen.

Je moet de honderd meter zo snel mogelijk afleggen zonder te verdrinken. Houdt de meter op het scherm goed in de gaten om te zien wanneer je weer adem moet halen. Pas ook op voor valse starts, want als je vier keer vals start, wordt je gediskwalificeerd.
N.B.: De Vlinderslag is sneller dan de Borstcrawl, maar vraagt ook meer adem en elke keer dat je ademt, verlies je snelheid. Je moet beide goed beheersen om de gouden medaille te winnen.

SCHOONSPRINGEN

De vraag wie wereldkampioen schoonspringen wordt, hangt hoog in de lucht. Dus spring goed en beantwoord die vraag.

Zo speel je:

- Kies met de A-knop de spongstijl die je wilt gebruiken. Je kunt kiezen uit Vooruit, Achteruit, Omgekeerd, Twist en Handstand. Druk daarna op B om te springen.
- Druk in de lucht op B en LINKS voor een "Tuck", op B en OMHOOG of OMLAAG voor een "Zwaan" of op B en RECHTS voor een "Mes".
- Het aantal figuren dat je kunt maken hangt af van de snelheid waarmee je op de A-knop drukt tijdens de sprong.

Je hebt totaal vier pogingen. Je krijgt punten voor het aantal figuren dat je tijdens de sprong maakt en de manier waarop je in het water komt.
N.B.: Je kunt meer punten krijgen door je positie waarin je in het water komt te beinvloeden met OMHOOG en OMLAAG van de vierpuntsdruktoets.

KLEIDUIVEN SCHIETEN

Deze duiven vind je niet in het park. Maar als je goed mikt en het klei raakt zie je misschien straks de echte duiven opvliegen als jij op het ereschavot staat.

Zo speel je:

- Druk op B om een kleiduif los te laten. Er zijn 10 kleiduiven in elk van de drie rondes.
- Richt je vizier met de vierpuntsdruktoets (je moet de kleiduif in het midden van je vizier hebben en dan schieten).
- Druk op A om te schieten.

De wedstrijd heeft drie rondes met elk 10 kleiduiven. De winnaar is degene die de meeste kleiduiven raakt.

N.B.: Je hebt twee schoten per kleiduif, maar als hij verder weg vliegt, is hij moeilijker te raken.

HAMER SLINGEREN

Een hamer aan een zware ketting wegslingeren is geen spelletje voor zwakke mensen, dus eet je spinazie op en slinger hem een eind weg.

Zo speel je:

- Druk snel achter elkaar op de volgende manier op de vierpuntsdruktoets: Omhoog; Links; Omlaag; Rechts (je gaat nu ronddraaien en wordt steeds sterker)
- Druk na twee of drie rondjes op de A-knop om de hamer los te laten (als je langer op A drukt, wordt de hoek waaronder je gooit groter)

Je krijgt drie pogingen bij het hamer slingeren. Het op het juiste moment loslaten van de hamer samen met de juiste kracht is de manier om te winnen.

TAEKWONDO

Om het goud te krijgen in dit spel zul je de kracht, slimheid en snelheid bezitten.

Zo speel je:

- Druk op LINKS en RECHTS om aan te vallen of terug te trekken.
- Druk op OMHOOG om te springen.
- Druk op OMLAAG om te bukken.
- Druk op A om te slaan.
- Druk op B om rechtuit te schoppen.
- Druk op B en OMHOOG om hoog te schoppen.
- Druk op B en OMLAAG om een voetveeg te geven.

je moet in drie minuten durende rondes proberen je tegenstander te verslaan. Een speler is verslagen als zijn krachtmeter op nul staat of als hij niet weer binnen 10 tellen opstaat. Als beide tegenstanders aan het eind van het gevecht nog staan, wint degene met de hoogste score op de krachtmeter.

POLSSTOKSPRINGEN

De Oostbloklanden winnen al jaren dit onderdeel, maar als je snel start, kun je ze misschien verslaan.

Zo speel je:

- Kies voor je begint met de vierpuntsdruktoets de hoogte van je polsstok. Druk op A om de keuze vast te leggen.
- Druk snel achter elkaar op A om snelheid te maken.
- Druk op B om te springen en laat de knop los om de polsstok los te laten.

Om te winnen moet je de hoogste lat halen zonder hem eraf te stoten. Je krijgt drie pogingen per hoogte. Als je een hoogte haalt, schuift de lat vanzelf omhoog.
N.B.: Je wint sneller als je constant achter elkaar op A drukt zodra je de polsstok los hebt gelaten.

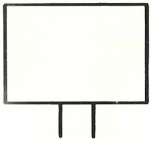
KANO VAREN

Pas goed op, want dit wilde water heeft al vele kampioenen laten stranden. Pak dus snel je peddel en blijf overeind.

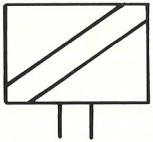
Zo speel je:

- Druk zo snel mogelijk achter elkaar op A om vooruit te gaan.
- Druk snel achter elkaar op B om achteruit te gaan.
- Druk op RECHTS om naar rechts te sturen.
- Druk op LINKS om naar links te sturen.

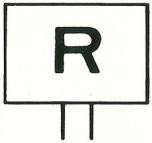
Als je wilt winnen moet je foutloos door 16 poortjes varen. De score die je krijgt is afhankelijk van de tijd en het aantal gemiste poortjes. Er zijn drie verschillende soorten poortjes, met elk hun eigen moeilijkheid:



Rechte Poort
Vaar hier rechts doorheen.



Draai Poort
Ga eerst de poort voorbij en vaar dan terug door de poort.



Omgekeerde Poort
Ga hier met een achteruit gekeerde kano doorheen.

BOODSCHIETEN

Degene met de scherpste ogen wint.

Zo speel je:

- Druk op A en OMHOOG of OMLAAG om de pijl te richten (kijk goed naar de richting van de wind, want deze beinvloed de vlucht van de pijl).
- Druk zo snel mogelijk achter elkaar op A om de boog te spannen (hoe harder je trekt, hoe verder de pijl vliegt).
- Druk op B om te schieten.

De doelen staan op 30, 50, 70 en 90 meter afstand. Je krijgt 3 schoten per afstand, met een totaal van 12 schoten per wedstrijd. De schutter met de meeste punten wint het onderdeel.

HORDELOPEN

Snelheid en timing zijn erg belangrijk in dit beroemde Kampioenschap's onderdeel. Als je niet oppast verlies je meer dan alleen het goud.

Zo speel je:

- Druk zo snel mogelijk achter elkaar op A om te rennen.
- Druk op B om te springen.

De wedstrijd is uiterst simpel: de snelste wint. Als je meer dan drie hordes raakt, wordt je gediskwalificeerd.

N.B.: Als je met twee personen traint, ren je tegen elkaar.

HET PAARD

Iedereen droomt van een 10 op dit onderdeel. Als het lukt win je dit onderdeel.

Zo speel je:

- De wedstrijd begint vanzelf.
- Druk zo snel mogelijk achter elkaar op A om rond te gaan draaien.
- Druk tijdens het draaien op B om figuren uit te voeren. (Timing is erg belangrijk. De moeilijkheidsgraad van een figuur hangt af van de score die op de Krachtmeter staat als je op B drukt).
- Als je "Finish" op het scherm ziet, is de ronde afgelopen.

Hoe moeilijker je figuren zijn, hoe meer punten je krijgt. Met de B-knop kun je figuren als een twist, handstand, stilstand en sprong uitvoeren. De twist is het moeilijkst.

DELTAVLIEGEN

Geen normale Kampioenschap's sport, maar een demonstratie sport. Denk er niet te makkelijk over, want voordat je het weet, ben je neergestort.

Zo speel je:

- Druk op A om naar de rand te rennen.
- Druk op B om te springen (spring wel op tijd!)
- Druk tijdens de vlucht op OMHOOG en OMLAAG om de snelheid te veranderen (OMHOOG is langzamer, OMLAAG is sneller)
- Stuur met LINKS en RECHTS.
- Als je met de juiste snelheid aan komt vliegen, land je automatische.

je maakt de meeste indruk als je landt met de hoogste snelheid en de grootste precisie. De windrichting en snelheid hebben veel invloed op je vlucht.

PISTOOL SCHIETEN

Nog een demonstratie sport. Met pistool schieten kun je al je frustraties wegschieten.

Zo speel je:

- Kies met de vierpuntsdruktoets of je wilt spelen met de Zapper of met de Controller. Druk op A om je keuze te bevestigen.
- Als je met de Zapper speelt, richt dan en schiet.
- Richt met de vierpuntsdruktoets het vizier en schiet met A.

Degene die in deze F.B.I. oefenbaan de meeste nep-gangsters neerschiet heeft gewonnen.

ARMWORSTELEN

Armworstelen kun je alleen in de duel stand spelen. Roep dus je vriend en druk hem weg.

Zo speel je:

- Als je de startbel hoort moet je zo snel mogelijk achter elkaar op A drukken om je zo sterk mogelijk te maken.

De winnaar is degene die twee van de drie rondes wint.

BEHANDEL JE SPELCASSETTE VOORZICHTIG

• Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Stoot er niet tegen en bewaar hem niet bij extreme temperaturen. Probeer hem nooit open te maken.

• Kom niet aan de electrische contacten en houdt hem uit de buurt van water.

• Zet het Controldeck altijd uit als je de cassette wisselt.

• Kom nooit met je vingers of metalen voorwerpen aan de contacten, anders kan het spel beschadigen.

Konami® is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Track & Field II™ is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.
© 1988 Konami

Printed in Japan
Imprime au Japon